

## APLIKASI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 3 SLAWI

Novan Syahlehvi Nugroho<sup>1</sup>, Dairoh<sup>2</sup>

<sup>1</sup>DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama

<sup>2</sup>DIV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama

Jln. Mataram No. 09 Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

### Abstrak

Perpustakaan merupakan salah satu bagian kecil dari SMA NEGERI 3 Slawi. Perpustakaan dalam hal pendidikan, merupakan hal yang sangat penting demi tercapainya pendidikan yang maksimal. Salah satunya adalah sistem peminjaman buku yang masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan buku besar dalam proses pencatatan dan penyimpanan data yang ada. Perpustakaan SMA NEGERI 3 Slawi dalam mengembangkan sistem komputerisasi guna membantu dan mendukung kelancaran dalam menjalankan setiap aktifitasnya. Tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki sistem pengolahan data yang masih manual dan menghasilkan sistem informasi yang efektif dan efisien. Manfaat yang diperoleh adalah pencarian data-data perpustakaan menjadi semakin lebih cepat. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 6.0*, sedangkan databasenya menggunakan *MySQL*. Melalui sistem ini Staff bisa memproses peminjaman/pengembalian buku dengan cepat, mencetak laporan-laporan dengan mudah. Untuk mempercepat pencarian buku-buku dan pencarian transaksi peminjaman/ pengembalian.

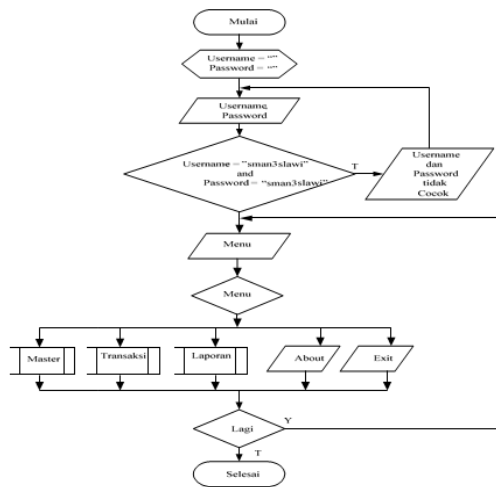
**Kata Kunci :** *Aplikasi Perpustakaan , Microsoft Visual Basic 6.0, MySQL.*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah cukup maju, khususnya teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan komputer dalam menangani pengolahan data. Komputer dianggap merupakan suatu sarana yang efektif dan efisien dalam pengolahan data yang apabila dikerjakan secara manual akan memakan waktu yang lebih lama. SMA NEGERI 3 Slawi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di jalan Prof. Moh. Yamin - Slawi. SMA NEGERI 3 Slawi, memiliki sarana prasarana untuk menunjang kegiatan akademik, diantaranya : Perpustakaan, Lab. Kimia, Lab. Komputer. Sarana prasarana perpustakaan pada SMA NEGERI 3 Slawi belum menggunakan sistem komputerisasi, termasuk dalam pendataan buku, dan pengolahan data-data perpustakaan. Pendataan pada perpustakaan pada SMA NEGERI 3 Slawi masih menggunakan sistem manual. Dimana data yang ada ditulis dalam sebuah buku yang di simpan di media

penyimpanan berkas. Sehingga membutuhkan rak berkas yang banyak, proses pencarian informasi data yang disimpan pada rak berkas juga memakan waktu yang cukup lama. Proses pendataan di perpustakaan seharusnya dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, karena memandang fasilitas teknologi informasi yang ada di SMA NEGERI 3 Slawi sudah memadai dan pendataan yang dilakukan dengan cara manual dilihat tidak efektif dan efisien. Salah satu konsep teknologi yang dapat digunakan dalam pendataan data di perpustakaan adalah membuat Aplikasi Perpustakaan.

## 2. Metode Penelitian



Gambar 1. Flowcart login admin

## 3. Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Tampilan Form Masuk.



Gambar 3. Tampilan Menu Login



Gambar 4. Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Form Data Buku

PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 3 SLAWI						
Laporan Data Pengembalian Buku						
M. Kembali	M. Angguta	Nama	Judul Buku	Tanggal Kembali	Keterlambatan	Denda
01	01	test	Harus bisa	23/08/2014	3	800
02	02	aulif	Pasaman remaja sukses	24/08/2014	4	800
03	03	znc	Siti...in play	27/08/2014	7	1.400

Gambar 6. Tampilan Laporan Data Pengembalian.

Perpustakaan SMA NEGERI 3 Slawi			
Laporan Data Pengunjung			
No Kunjungan	Nama	Kelas	Tanggal Kunjungan
1	test	X 1	17/08/2014
2	rosalia	X 2	17/08/2014

Gambar 7. Tampilan Laporan Data Pengunjung.

#### 4. Kesimpulan

Dalam hal ini penulis dapat menyimpulkan dengan menggunakan Aplikasi Microsoft Visual Basic 6.0 Aplikasi Perpustakaan SMA NEGERI 3 Slawi ini dibuat supaya dengan data yang ada dapat menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat.

#### 5. Daftar Pustaka

- [1]. Alam, M, 1999. *Belajar Microsoft Visual Basic Versi 6.0*. Jakarta : PT.ElexMedia Komputindo
- [2]. Andi Kadir, Abdul. 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta : Andi
- [3]. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2010. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- [4]. Firdaus. 2007. *64 Trik Tersembunyi Visual Basic 6.0*. Palembang : Maxikom Jogiyanto, Hendra. 2012. *Sekilas Tentang Komputer dan Perkembangannya*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- [5]. Kamus Komputer Eksekutif. 1993. *Sistem Informasi dan Perancangan*. Yogyakarta : Andi
- [6]. Oetomo, Soetedjo Dharma. 2006. Definisi Xampp [Online].
- [7]. Prasetyo, Didik Dwi. 2004. Definisi MySQL.
- [8]. Purwanto, Eko. 2012. *Menguasai Cepat Adobe Photoshop CS4*.
- [9]. Santoso, Hanip. 2010. *Membuat Multiaplikasi Menggunakan VisualBasic 6*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- [10]. Sinaga, Dian. 2007. *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Kreasi MediaUtama
- [11]. Sulasmoro, Arfan Haqiqi. 2010. *Modul Algoritma & Pemrograman*. Tegal : Politeknik Harapan Bersama.
- [12]. Thabrani, Suryanto. 2007. *Mudah dan Cepat Menguasai Visual Basic 6.0*. Jakarta : Media Kita
- [13]. Tirtobisono, Yan, 1999,

*Pengenalan Hardware dan Software Komputer Bagi Pemula*.  
Jakarta : Elex Media Komputindo.